AMSTRAD CPC 464 · 664 · 6128



ocean

BY JON RITMAN
AND BERNIE DRUMMOND

DEUTSCH

FRANÇAIS

HEAD OVER HEELS

 Head over Heels runs on the Amstrad CPC 464, 664 and 6128 micro computers.

LOADING

CPC 464

Place the rewound cassette in the cassette deck type RUN" and then press ENTER Key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type | TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key. In case of difficulty refer to chapter two of the User Instruction Booklet. (The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type | Tape then press ENTER Key. Then type RUN" and press ENTER key follow the instructions as they appear on screen.

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type | DISK and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type " DISC and press ENTER the game will now load automatically.

CONTROLS

THE MENU SYSTEM

Use any key other than ENTER or SHIFT to move the cursor. Use ENTER to select the entry indicated by the cursor. On the key menu, return to main menu by pressing shift.

MAIN MENU

(a) PLAY THE GAME. This will either start a new game or if an old game is in progress, will offer the chance to resume it.

(b) SELECT THE KEYS. This allows your personal joystick/keyboard selection to be defined.
(c) ADJUST THE SOUND. Choice of 3 sound levels.
(d) CONTROL SENSITIVITY. Allows a selection of joystick/keyboard response.

KEY MENU

It is important to utilise this function properly — Please read the screen prompts.

Step (a) Move cursor to highlight the required control on which the keys are to be changed.
Step (b) Press ENTER (clears all current keys).
Step (c) Press all keys required for control (they will be printed on the current line as they are pressed). If you want to use the ENTER key then press it first. N.B. If you accidentally press the wrong key at this point go on to Step (d) and then back to (b). (This involves pressing ENTER twice).
Step (d) When all keys are selected press ENTER.
Step (e) If you want to change more controls then start again at Step (a), otherwise press SHIFT and return to Main Menu.

SOUND MENU

There are 3 distinct sound levels within the game. These are different sound tracks as opposed to volumes. One may select from:-
(a) All music and game sounds
(b) Useful game sounds
(c) No sound

CONTROL SENSITIVITY MENU

This enables skill in control to be built up — the main difference being the way diagonal control is interpreted. The default value is on Low Sensitivity and is recommended for beginners.
The default controls have been defined as follows:-

LEFT	Cursor—Left	Joystick—Left
RIGHT	Cursor—Right	Joystick—Right
DOWN	Cursor—Down	Joystick—Down
UP	Cursor—Up	Joystick—Up
JUMP	Space or Copy	Joystick—Fire
CARRY	Space, f., fEnter, f3, f2, f1, f0	

FIRE f6, f5, f4
SWOP f9, f8, f7

NOTE

ESC is permanently defined as Pause, Once pressed a screen message will appear offering the options of either aborting or continuing the game.

Space is defined as Jump and Carry, this allows both actions with one key depression. At some parts of the game it is essential to use jump and carry together so leave at least one key defined as both.

HISTORY OF THE BLACKTOOTH EMPIRE

Far, far away from our star Sol lies the Blacktooth empire, an evil empire, four worlds enslaved by the planet Blacktooth. All of the slave worlds bubble with unrest, but due to the oppressive nature of their rulers they never reach boiling point, they all lack a leader to draw the masses of population together.

Blacktooth itself is not any better, a world rigidly controlled by its dynastic leaders for so long that the populace do not even think about revolution. The peoples of the neighbouring stars are getting very worried about signs of military expansion from Blacktooth and have sent a spy from the planet Freedom to see if he can push the slave planets into full rebellion by finding the crowns lost when Blacktooth took over.

The creatures of Freedom are very strange in that they are formed from a pair of symbiotic animals that have adapted to operate either independantly or, to their mutual advantage, join together as one—Head saddled on Heels, and indeed these ARE their names and both are highly trained spies.

THE GAME

Head and Heels have been captured, separated and imprisoned in the castle headquarters of Blacktooth. Their cells contain 'keep fit' equipment, including a wall ladder that Head really must learn to climb. Your job is to get them both out of the castle and into the market place so they can join up again. From there, the journey leads to Moonbase Headquarters, where you will have to decide either to try to escape back to Freedom or to be a true hero and

teleport to one of the slave planets to search for its lost crown!
To overthrow the dictatorship on any of the slave planets would be a major blow to Blacktooth and you could return to Freedom in glory. Of course Blacktooth would probably enslave them again eventually but it would slow down any expansion plans for now. The populace of Blacktooth are so heavily oppressed that they would have to see all four of the slave planets revolt before the Blacktooth crown could cause an uprising. This of course would be the ultimate accolade, and unfortunately, almost certain suicide.

EGYPTUS

Once, a long time ago, a craft from Blacktooth got a bit lost while doing a hyperspace jump and landed on an unknown planet. Here the crew found a primitive animal forming a sort of civilisation that appeared to revolve around wrapping corpses in lots of bandages and putting them into huge stone pyramids. When they returned to Blacktooth their emperor liked the sound of it so much that he rebuilt the capital city of one of the slave planets to resemble the story.

PENITENTIARY — The empire's prison planet

Millions are imprisoned here. A harsh planet, very mountainous, much climbing, skill required. The worst place is The Pit, try not to fall into it!

SAFARI

A densely vegetated planet, mainly used for hunting. The natives live in wooden forts in the jungle, beware traps!

BOOK WORLD

The emperor is very keen on cowboy books, and has devoted an entire world to a western library. Only the emperor's minions are permitted to read them. Information is rigorously suppressed in the empire.

BLACKTOOTH

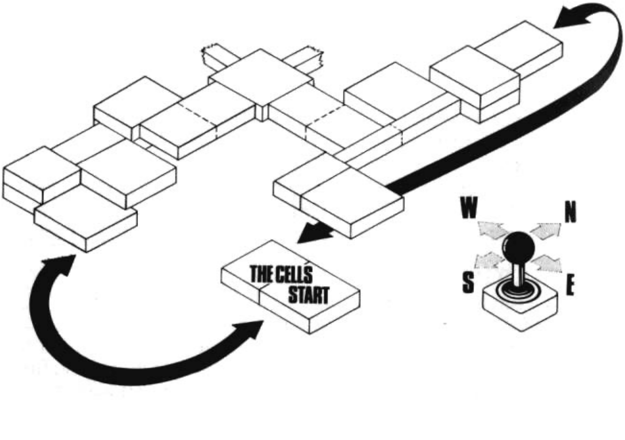
This planet has a large moon with three lunar space stations on it, the larger of these, Moon station HQ, is the main teleport center for the empire, with a direct teleport to all the slave planets. Sometime after the Egyptus episode, the latest Emperor sent out a craft to find that same strange planet, and after much exploration it was finally

located and the craft landed. However the crew found the people had changed: instead of pyramids they used castles, instead of wrapping corpses up in cloth, they wrapped living men in metal and then tried to turn them into corpses with sharp metal sticks. The Emperor, not to be outdone by his ancestor, built a castle on Blacktooth and used it as his headquarters. The castle is surrounded by a small market, and then a range of impassable mountains. The only way to leave is via teleport to one of the three lunar space stations.

CONTROL HINT

The illustration indicates the joystick control orientation and the juxta positioning of the first 20 or so rooms of this exciting game. The starting "Cell" is shown and with a little practice you'll soon be investigating over 300 challenging and action packed locations.

CASTLE BLACKTOOTH



 **HEAD (HEADUS MOUTHION)** This creature is a symbiotic partner to Heels and will normally be found sitting on top of one. Head is descended from a breed of flying reptile and still has rudimentary wings that allow Head to jump up to twice his own height and to guide himself through the air.

 **HEELS (FOOTUS UNDERIUM)** During Heels's evolution the arms have totally disappeared while the legs have become very powerful. Heels can jump his own height and can also run very fast.

 **REINCARNATION FISH** The strangest animal in the known universe! This fish likes to be eaten! There have been cases of it jumping onto plates! But there is more: when you eat one, its prodigious memory remembers everything about you. Its memory is so good that if you die at some later date, you will be reincarnated at the very place you ate the fish, and you will even have its taste still in your mouth! How a fish can remember anything when its been eaten has never been successfully explained. You must be very careful to check that the fish is alive and wriggling as dead fish decompose very quickly and it rapidly turns so poisonous that a single lick can kill.

WARNING: Even living reincarnation fish taste horrible!

 **CUDDLY STUFFED WHITE RABBITS** The cute toy bunnies magically enhance your powers. The status display at the bottom of the screen will keep you informed as to which powers are temporarily enhanced. If Head and Heels are connected when they pick up a Life or Iron pill they will both get the enhanced power. There are four types:

(1) Two extra lives
(2) Iron Pills (to make you invulnerable) [Shield icon]
(3) Jump higher bunny. This only works on Heels [Spring icon]
(4) Go faster bunny.
This only works on slow moving Head. [Flash icon]

If Heels picks up a *go faster bunny* or Head picks up a *jump bunny*, the bunnies powers are wasted!

 **HOOTER** The hooter may be used by Head to fire doughnuts at attacking monsters. This will freeze them in place as they

lick the doughnuts off their faces. The hooter may only be used by Head and requires a tray of doughnuts to be of any use.


DOUGHNUTS Trays of six doughnuts are few and far between so don't waste shots. Only Head may pick up doughnuts. The number of remaining doughnuts will be displayed above the doughnut icon at the bottom left of the screen.


BAG The bag may be used to carry small objects around a room. It is essential for Heels to find and get the bag as it is impossible to get far without it. The object in the bag will be displayed immediately above the bag's icon at the bottom right of the screen. To pick up an object just stand on top of it and press the CARRY key. It is not possible to drop an object in a doorway.


CROWNS Find a crown and start a revolution. At the beginning of each game a screen showing all five planets with a crown above each will be displayed. As each crown is collected this screen will be shown again with the appropriate crowns in a bright colour.


TELEPORTS Standing on a teleport will activate its mechanism, this will sound a warning siren. Pressing the jump key will cause you to teleport. Not all teleports are two way, some are linked in a chain.


SPRINGS Jumping from a spring will give extra height to your jump.


SWITCHES Simply push the switch to switch things off and on! WARNING: Switching a deadly monster off will stop him moving but he will still be deadly to touch.


CONVEYOR BELTS The rollers on the conveyor simply push you along it. If you wish to go the opposite direction you have to jump along.


HUSH PUPPIES These are a very strange type of beast, they are incredibly sleepy, in fact they never wake up and it is quite normal for them to sleep for their entire lives. They are often used as tables and even used as building bricks. They are a native of Freedom and for many thousands of years Head and his ancestors have been mistaking them for Heels and causing so much trouble to the poor old hush puppies that they evolved a defence mechanism,

they somehow learned to teleport themselves away. Nobody knows where they go but the instant they see any of Head's race they disappear and won't return until they are sure the coast is clear.

THE EMPEROR'S GUARDIAN

The guardian blocks the door to the throne room in Blacktooth castle, he is very dangerous and he doesn't like doughnuts. Only a true hero may pass the guardian.

SWOP KEY

If Head is sitting on Heels the swop key will, on each push, give you control of:

(1) Heels. (2) Head & Heels. (3) Head. (4) Head & Heels.

If Head is not on Heels the swop key will, on each push, give you control of:

(1) Head. (2) Heels.

At all times the character(s) whose icon is lit is under player control. When Head and Heels are joined together all their abilities are combined. It is not possible to swop if standing in a doorway.

HINTS and TIPS

1. Beginners should aim to escape from Blacktooth and get back to Freedom initially. Only the very skilful can hope to liberate a planet or two.
2. When you first get Head and Heels in the same location, practice placing Head on top of Heels and joining them together accurately with the swop key. Both of their icons will light up when they are successfully joined.
3. Remember Head and Heels are a team. Just because both are in the same room does not mean you have to join them together, and in fact some problems may only be solved by separating Head and Heels.
4. Make sure Head learns to climb ladders, this is an essential skill.
5. Both Heels's bag and Head's hooter must be collected at the initial stages for there to be any chance of completing the game.
6. If Head and Heels are in the same room, extra jumping height may be obtained by one jumping off the other's back.
7. Find a safe spot and get used to how far Head and Heels may

move over the edge of a brick before they fall, this will enable you to make the longest jumps. Both Head and Heels will jump slightly further if they are running as they jump.

8. Learn the difference in distance and control between Head's jumps and Heels's jumps.

9. Make a map, the first part of Castle Blacktooth has been mapped and drawn on the cover to show you the best way to approach this.

10. Do not waste doughnuts, they are not easy to find.

11. Display screens such as the Five planets or the Final score may be aborted by pressing any key.

12. Do not get confused, only Heels may carry anything and only Head may fire.

13. To discover if there is a room above, pile objects as high as possible and jump from the top. If there is a spring in the room, put it on the top for extra jumping height.

14. If you can't understand a room, try exiting and entering again, watching carefully for any movement in the room as you enter.

15. If you wish to freeze the game without the pause message obscuring the screen display, keep the pause key depressed.

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading.

IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:

MR. YATES. OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

Written by Jon Ritman and Bernie Drummond.

Music and sound effect by Guy Stevens. Produced by D.C. Ward.

HEAD OVER HEELS

 Head over Heels passe sur les micro-ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

CHARGEMENT

CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez alors |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER. En cas de difficulté, se référer au chapitre 2 du Manuel d'Instruction de l'Utilisateur.
(On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @).

CPC 664 et 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le manuel d'instruction de l'utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez |Tape puis appuyez sur la touche ENTER et suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISK

Placez le disque du programme dans le lecteur de disquette, coté A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut accéder au lecteur de disquette. Tapez maintenant "|DISC et appuyez sur ENTER, le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

LE SYSTEME DU MENU

Pour déplacer le curseur, utilisez une touche autre que ENTER ou SHIFT. Utilisez ENTER pour sélectionner l'entrée indiquée par le curseur. Sur le menu touches, revenez au menu principal en appuyant sur shift.

MENU PRINCIPAL

(a) PLAY THE GAME (jouez): Débutera une nouvelle partie ou vous permettra de retourner à celle qui est déjà entamée.

(b) SELECT THE KEYS (sélection des touches): Permet de définir votre sélection personnelle pour levier/clavier.

(c) ADJUST THE SOUND (réglage son): Choix de trois niveaux sonores

(d) CONTROL SENSITIVITY (contrôle de la sensibilité): offre une sélection de réponses levier/clavier.

MENU TOUCHES

Il est important que cette fonction soit utilisée de façon correcte. Lisez les messages affichés à l'écran.

Stade (a) Déplacez le curseur afin de mettre en évidence la commande pour laquelle les touches doivent être changées.
Stade (b) Appuyez sur ENTER (efface toutes les touches du moment)
Stade (c) Appuyez sur toutes les touches nécessaires pour la commande (elles seront imprimées sur la ligne à mesure
qu'elles sont enfoncées). Si vous voulez utiliser la touche ENTER, appuyez sur celle-ci en premier.
ATTENTION: Si vous appuyez accidentellement sur la mauvaise touche à ce stade, passez au Stade (d) puis retournez à (b). (Pour cela, vous devrez appuyer deux fois sur ENTER).
Stade (d) Quand toutes les touches ont été sélectionnées, appuyez sur ENTER.
Stade (e) Si vous désirez changer plus de commandes, recommencez alors au Stade (a), sinon appuyez sur SHIFT et retournez au Menu
Principal.

MENU SON

Il y a trois niveaux sonores distincts à l'intérieur du jeu. Il s'agit de trois bandes sonores différentes et non de volumes. On peut choisir entre:-
(a) L'ensemble de la musique et des effets sonores du jeu.
(b) Effets sonores utiles du jeu.
(c) Pas de son.

MENU DE CONTROLE DE LA SENSIBILITE

Ceci permet de développer l'habileté au maniement des commandes - la différence principale venant de la façon dont on interprète les commandes diagonales. La valeur par défaut est réglée sur Faible Sensibilité et elle est recommandée pour les débutants.
Les commandes par défaut ont été définies comme suit:-

GAUCHE	Curseur-Gauche	Levier-Gauche
DROITE	Curseur-Droite	Levier-Droite
BAS	Curseur-Bas	Levier-Bas
HAUT	Curseur-Haut	Levier-Haut
SAUT	Espace ou Copy	Levier-Feu
TRANSPORT	Espace, f., fEnter, f3, f2, f1, f0	
FEU	f6, f5, f4	
ECHANGE	f9, f8, f7	

ATTENTION: ESC est défini de façon permanente comme Pause. Si on appuie sur cette touche, un message apparaitra sur l'écran offrant l'option de suspendre le jeu ou de le poursuivre.
Espace est défini par Saut et Transport, cela permet d'accomplir les deux actions en appuyant sur une seule touche. Dans certaines parties du jeu, il est indispensable d'utiliser Saut et Transport ensemble, gardez donc au moins une touche définie avec les deux.

HISTOIRE DE L'EMPIRE DE DENTNOIRE

Très, très loin de notre étoile Sol se trouve l'empire de Dentnoire, un empire du mal: il s'agit de quatre mondes réduits en esclavage par la planète Dentnoire. La révolte gronde dans tous les mondes esclaves, mais du fait du régime oppressif de leurs dirigeants, celle-ci n'a jamais

vraiment éclaté. Il faudrait un chef qui puisse regrouper les masses. Dentnoire elle-même ne se présente pas vraiment mieux. C'est un monde qui est depuis si longtemps sous le rigide contrôle de dirigeants dynastiques que le peuple ne pense même pas à faire la révolution. Les peuples des étoiles voisines sont très inquiets des signes d'expansion militaire en provenance de DentNoire et ils ont envoyé un espion de la planète Liberté afin de voir si il peut pousser les planètes esclaves à entrer en rebellion ouverte et ce en trouvant les couronnes perdues quand Dentnoire prit le pouvoir.
Ces créatures de la planète Liberté sont très étranges : il s'agit d'un couple d'animaux symbiotiques qui peuvent agir soit de façon indépendante, soit, et ce pour leur plus grand bénéfice, ensemble comme un individu d'un seul tenant — Tête à cheval sur Jambes (car c'est ainsi qu'ils s'appellent) et ce sont des espions du plus haut niveau.

LE JEU

Tête et Jambes ont été capturé, séparés et emprisonnés au coeur du château de Dentnoire. Dans leur cellule se trouvent des équipements de sport, y compris une petite échelle sur laquelle Tête doit réellement apprendre à grimper. Votre tâche consiste à les faire sortir du château et à les emmener sur la place du marché afin qu'ils puissent de nouveau s'unir. De là, le voyage vous emmenera au quartier général de la base Lune où il vous faudra décider entre une retraite vers Liberté et une action héroique où vous vous téléporterez vers une des planètes esclaves afin de rechercher la couronne perdue!
Si vous arrivez à renverser la dictature d'une des planètes esclaves, vous porterez un coup redoutable à Dentnoire et vous pourrez retourner sur liberté auréolé de gloire. Il est certes probable que, à la longue, Dentnoire réussira de nouveau à les soumettre en esclavage, mais votre action ralentira pour l'instant ses projets expansionistes.
La population de Dentnoire est tellement opprimée qu'elle devra attendre d'avoir vu les quatre planètes esclaves se révolter avant que la couronne de Dentnoire puisse provoquer un soulèvement. Cela sera sans doute la dernière accolade et malheureusement aussi un suicide presque certain.

EGYPTUS

Une fois, il y a très longtemps de cela, un vaisseau de Dentnoire s'égara quelque peu en faisant un saut hyperspatial et atterrit sur une planète inconnue. Là, l'équipage trouva un animal primitif formant une sorte de civilisation dont l'activité principale semblait d'entourer les cadavres dans de nombreuses bandelettes et de les placer dans d'énormes pyramides de pierre. A leur retour sur Dentnoire, leur récit plût à l'empereur à un point tel qu'il fit rebâtir la capitale d'une des planètes esclaves pour qu'elle ressemble à cette histoire.

PENITENTIER — La planète-prison de l'empire

Il y a ici des millions de prisonniers. C'est une planète très montagneuse et il convient d'être très bon grimpeur. La fosse est l'endroit le plus danfebeuh, ersayej de je pas tomber à l'indébieer.

SAFARI

Une planète à fègédatinn tbèc dence qui ert surdnut utilisée pour la chasse. Les habitants du lieu vivent dans des forts de bois dans la jungle; attention aux trappes!

MONDE DU LIVRE

L'empereur adore les livres de cowboys et il a consacré un monde entier à une bibliothèque western. Seuls les mignons de l'empereur ont le droit de les lire. L'information dans l'empire est rigoureusement supprimée.

DENTNOIRE

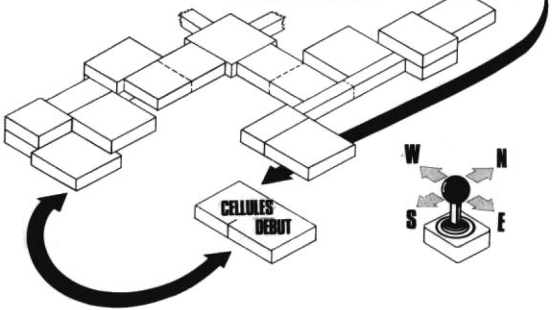
Cette planète possède une grande lune qui est pourvue de trois stations spatiales lunaires. La plus grande de celle-ci, la station HQ Lune, est le centre de téléport principal pour l'empire: il dispose d'un téléport direct vers toutes les planètes esclaves de l'empire. Quelque temps après l'épisode de l'Egyptus, l'Empereur du moment envoya un vaisseau afin de trouver cette planète étrange et après une longue exploration, on finit par la localiser et un vaisseau atterrit. Mais l'équipage s'aperçut que les gens avaient changé: ils n'utilisaient plus maintenant des pyramides mais des châteaux et au lieu d'envelopper les cadavres dans du tissu, ils enveloppaient les hommes vivants dans du métal puis ils essayaient de les transformer en cadavres au moyen de tiges de métal pointues. L'empereur, pour ne pas être en reste avec son ancêtre, bâtit un château sur Dentnoire et il l'utilisa comme quartier général. Le château est entouré par un petit marché et ensuite par une chaîne de montagnes infranchissables. On ne peut quitter ce lieu qu'en empruntant le téléport pour une des trois stations spatiales lunaires.

CONSEILS POUR LA COMMANDE

L'illustration indique l'orientation du levier de commande et la juxtaposition des quelques 20 premières pieces de ce jeu passionnant. La "cellule" de départ est affichée et avec un peu d'entrainement vous effectuerez bientôt vos recherches dans plus de 300 endroits stimulants et débordants d'action.

CASTLE BLACKTOOTH

DENTNOIRE




TETE (TESTUM MOUTHION) Cette créature est un partenaire symbiotique de Jambes, et on le trouvera normalement assis sur l'un d'eux. Tête descend d'une race de reptile volant et il possède toujours des ailes rudimentaires qui lui permettent de sauter jusqu'à deux fois sa propre hauteur et de se guider dans l'air.


JAMBES (GAMBUM NDERIUN) Durant l'évolution de Jambes, les bras ont totalement disparu alors que dans le même temps les jambes sont devenues très puissantes. Jambes peut sauter sa propre hauteur et il peut aussi courir très vite.


POISSON DE REINCARNATION Un des plus étranges animal de l'univers connu. Ce poisson aime être mangé! On rapporte même des cas où il a sauté dans les assiettes! De plus, quand vous en mangez un, sa prodigieuse mémoire enregistre tout ce qui vous concerne. Cette mémoire est telle que si vous mourrez à une date ultérieure, vous vous réincarnerez à l'endroit même où vous avez mangé le poisson et vous aurez même encore son goût dans la bouche! Comment est-il possible qu'un poisson se rappelle quoique ce soit après avoir été mangé: cela n'a toujours pas été élucidé. Vous devrez bien vérifier que le poisson est vivant et frétillant car un poisson mort se décompose très rapidement et il se transforme vite en un tel poison qu'un simple coup de langue risque de tuer.
ATTENTION: Même les poissons de réincarnation vivants ont un goût horrible!


LAPINS BLANCS EN PELUCHE Les adorables Jeannot lapins augmentent vos pouvoirs de façon magique. Le statut affiché au bas de l'écran vous informera en permanence sur ceux de vos pouvoirs qui augmentent de façon temporaire. Si Tête et Jambes sont reliés quand ils ramassent une Vie ou une Pilule de Fer, ils obtiendront tous les deux ces pouvoirs décuplés.
Ils sont de quatre types:
(1) Deux vies supplementaires
(2) Pilules de Fer (pour vous rendre invulnérable) (icône bouclier)
(3) Lapin pour sauter plus haut. N'agit que sur Jambes (icône saut)
(4) Lapin pour courir plus vite. N'agit que pour Tête se déplaçant lentement. (icône éclair)
Si Jambes ramasse un lapin pour courir plus vite ou Tête un lapin pour sauter plus haut, les pouvoirs des lapins ne serviront à rien!


SIFFLET Le sifflet peut être utilisé par Tête pour lancer des beignets sur les monstres qui attaquent. Ils se figeront sur place à mesure qu'ils lèchent les beignets sur leur museaux. Tête est le seul à pouvoir se servir du sifflet et il faut qu'il y ait un plateau de beignets pour que celui-ci soit d'une utilité quelconque.


BEIGNETS Les plateaux de six beignets sont rares, faites donc attention à ne pas gâcher vos coups. Le nombre de beignets restant sera affiché au-dessus de l'icône beignet en bas et à gauche de l'écran.


SAC On peut utiliser ce sac pour transporter de petits objets à l'intérieur d'une pièce. Il est essentiel que Jambes trouve et prenne le sac car il sera impossible d'aller très loin sans celui-ci. L'objet se trouvant dans le sac sera immédiatement affiché au-dessus de l'icône sac en bas et à droite de l'écran. Pour ramasser un objet, il vous suffit de vous placer au-dessus et d'appuyer sur la touche CARRY (porter). Il n'est pas possible de lâcher un objet sous une porte.


COURONNES Trouvez une couronne et commencez une révolution. Au début de chaque jeu un écran montrant les cinq planètes, chacune surmontées par une couronne, s'affichera à l'écran. A mesure que les couronnes sont collectées, cet écran apparait

de nouveau affichant les couronnes en question d'une couleur vive.


TELEPORTS Le mécanisme d'un téléport est activé en se plaçant au-dessus de celui-ci. Cela déclanchera une sirène d'alarme. Vous pourrez vous téléporter en appuyant sur la touche saut. Tous les téléports ne sont pas à deux voies, certains sont liés en chaine.


RESSORTS Bondir à partir d'un ressort vous permettra de sauter encore plus haut.


INTERRUPTEUR Il suffit de pousser l'interrupteur pour mettre les choses en position marche ou arrêt! ATTENTION: Un monstre mortel placé sur la position arrêt ne bougera plus mais vous courrez toujours un danger mortel si vous le touchez.


TAPIS ROULANT Les rouleaux du tapis ne font que vous pousser le long de celui- ci. Si vous souhaitez aller dans la direction opposée, vous devez sauter le long de celui-ci.


HUSH PUPPIES Il s'agit là d'animaux très curieux: Ils ont extrèmement sommeil, en fait ils ne se réveillent jamais et il est pour eux tout à fait normal de passer leur vie entière à dormir. On les utilise souvent comme tables et même comme briques de construction. Ils sont originaires de Liberté et pendant des milliers d'années Tète et ses ancêtres les ont pris pour des Jambes et leur ont causé tellement de problèmes qu'un mécanisme de défense s'est développé chez les pauvres Hush Puppies: ils ont appris à se téléporter dans un autre lieu. Personne ne sait où exactement, mais dès l'instant qu'ils voient quelqu'un appartenant à la race des Tètes, ils disparaissent et ne reviennent que lorsqu'ils sont sûrs que la côte est libre.

LE GARDIEN DE L'EMPEREUR

Le Gardien bloque la porte de la salle du trône dans le château de Dentnoire. Il est très dangereux et il n'aime pas les beignets. Seul un vrai héros peut réussir à passer l'obstacle du gardien.

TOUCHE D'ECHANGE

Si Tète est assis sur Jambes la touche d'échange vous permettra, chaque fois que vous appuyerez dessus, de contrôler:
(1) Jambes (2) Tète et Jambes. (3) Tète. (4) Tète et Jambes. Si Tète ne se trouve pas sur Jambes, la touche d'échange vous permettra, chaque fois que vous appuyerez dessus, de contrôler (1) Tète. (2) Jambes.
A tout moment, le joueur contrôle le personnage dont l'icône est allumée sur l'écran.
Quand Tète et Jambes sont liés, tous leurs pouvoirs sont associés.
Il n'est pas possible de procéder à un échange si vous vous trouvez sous une porte.

CONSEILS UTILES

1. Il vaudrait mieux qu'un joueur débutant essaie dans un premier temps de se sauver de Dentnoire et qu'il retourne sur Liberté. Seul un joueur très habile peut espérer libérer une planète ou deux.
2. Quand vous avez Tète et Jambes au même endroit pour la première fois, entrainez-vous à placer Tète au dessus de Jambes en les unissant avec précision au moyen de la touche d'échange. Quand ils seront unis de façon correcte, leurs deux icônes s'allumeront.
3. N'oubliez pas que Tète et Jambes forment une équipe. Ce n'est pas parcequ'ils se trouvent tous deux dans la même pièce que vous devez les unir; et en fait certains problèmes ne pourront être résolus que lorsque Tète et Jambes se sont séparés.

4. Assurez-vous que Tète a appris à grimper aux échelles, il s'agit là d'une aptitude essentielle.
5. Le sac de Jambes et le sifflet de Tète doivent être collectés aux premiers stades du jeu si vous voulez avoir une chance de terminer celui-ci.
6. Si Tète et Jambes se trouvent dans la même pièce, il sera possible de sauter plus haut si l'un saute du dos de l'autre.
7. Trouvez un endroit sûr et habituez-vous à déterminer jusqu'où Tète et Jambes peuvent se déplacer sur l'arête d'une brique avant qu'ils ne tombent. Cela vous permettra d'obtenir les sauts les plus longs. Tète et Jambes pourront tous les deux sauter légèrement plus loin si ils sautent en courant.
8. Apprenez à connaitre la différence sur le plan distance et contrôle entre les sauts de Tètes et ceux de Jambes.
9. Dessinez une carte. Une carte de la première partie du château de Dentnoire a été établie et dessinée sur la couverture afin de vous montrer la meilleure façon d'approcher cela.
10. Ne gâchez pas vos beignets, ils ne sont pas faciles à trouver.
11. Vous pouvez vous débarasser des écrans d'affichage tels que les Cinq planètes ou le Score final en appuyant sur n'importe quelle touche.
12. Ne vous embrouillez pas. Seul Jambes peut porter quelque chose et seul Tète peut tirer.
13. Pour découvrir si il y a une pièce au-dessus, empilez les objets aussi haut que possible et sautez du haut de ceux-ci. Si il y a un ressort dans la pièce, placez-le en haut de la pile afin de pouvoir sauter plus haut.
14. Si vous ne parvenez pas à comprendre une pièce, essayez de sortir et de rentrer de nouveau en observant avec attention ce qui bouge dans la pièce à mesure que vous rentrez.

HEAD ÜBER HEELS

 Head über Heels kann an den Amstrad CPC 464, 664 und 6128 Microcomputern abgespielt werden.

LADEN

CPC 464

Lege die zurückgespulte Kassette in das Kassettenteil, tippe RUN" und danach drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen. Falls ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, tippe |TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN" und drücke die ENTER Taste. Solltest Du Schwierigkeiten haben, schaue im Kapitel 2 der Benutzungsanweisung nach.
(Das |Symbol erhältst Du, indem Du die Umschalter Taste festhältst und @ drückst.)

CPC 664 und 6128

Schließe einen geeigneten Kassettenrekorder an und versichere Dich, daß die korrekten Kabel angeschlossen sind, wie es in der Anleitung für Benützer beschrieben ist. Lege die

zurückgespulte Kassette in den Rekorder und tippe |TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN" und drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen.

DISK

Lege die Programmdiskette mit der A Seite nach oben in das Laufwerk. Tippe |DISC und drücke ENTER, damit der Computer Zugriff auf das Laufwerk hat. Nun tippe "DISC und drücke ENTER. Das Spiel lädt sich nun automatisch.

STEUERUNGEN

DAS MENU SYSTEM

Den Kursor kannst Du mit jeder Taste ausser ENTER oder UMSCHALTER bewegen. Mit der ENTER Taste wählst Du die vom Kursor bezeichnete Funktion. Um vom Tastenmenu zum Hauptmenu zurückzukehren, drücke den Umschalter.

HAUPTMENU

(a) SPIEL DAS SPIEL. Damit beginnst Du entweder ein neues Spiel oder kannst ein vorher begonnenes weiterführen.

(b) TASTENAUSWAHL. Damit kannst Du Deine persönliche Joystick/Tastatur Auswahl definieren.

(c) ANPASSEN DES TONS. Wahl zwischen 3 Tonstufen.

(d) STEUERUNGSEMPFINDLICHKEIT. Ermöglicht eine Auswahl von Joystick/Tastatur Reaktionen.

TASTENMENU

Es ist wichtig, daß Du diese Funktion richtig gebrauchst — bitte lies die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Schritt (a): Zeige mit dem Kursor diejenige Steuerung an, bei welcher Du die Tasten auswechseln willst.

Schritt (b): Drücke ENTER (löscht alle bisherigen Tasten)

Schritt (c): Drücke alle für die Steuerung notwendigen Tasten (sie werden auf der laufenden Linie in der Reihenfolge, wie sie gedrückt werden, erscheinen). Wenn Du die ENTER Taste benutzen willst, drücke diese zuerst. P.S. Wenn Du hierbei eine falsche Taste drückst, so gehe zuerst zu Schritt (d) und nachher zurück zu (b). (Dabei drückst Du ENTER zweimal).

Schritt (d): Wenn alle Tasten ausgewählt sind, drücke ENTER.

Schritt (e): Wenn Du noch weitere Steuerungen abändern willst, beginne wiederum bei Schritt (a), sonst drücke den UMSCHALTER und gehe zurück zum Hauptmenu.

TONMENU

Es gibt 3 verschiedene Tonstufen innerhalb des Spiels. Es handelt sich dabei um unterschiedliche Tonspuren, nicht Lautstärken. Die Auswahl besteht aus:

(a) Musik und Spieltöne
(b) Nützliche Spieltöne
(c) Kein Ton

STEUERUNGSEMPFINDLICHKEITSMENU

Damit kannst Du Deine Steuerungsfertigkeit steigern — der Hauptunterschied besteht darin, wie

die diagonale Steuerung interpretiert wird. Wenn nichts anderes eingegeben wird, ist die Steuerung auf niedrige Empfindlichkeit programmiert, was für Anfänger empfohlen wird. Wenn keine andere Eingabe vorgenommen wird, sind die Steuerungen wie folgt definiert:

LINKS	Kursor-links	Joystick-links
RECHTS	Kursor-rechts	Joystick-rechts
AB	Kursor-hinunter	Joystick-hinunter
AUF	Kursor-hinauf	Joystick-hinauf
SPRINGEN	Leertaste oder Copy	Joystick-Fire
TRAGEN	Leertaste, f., fEnter, f3, f2, f1, f0	
FEUER	f6, f5, f4	
TAUSCH	f9, f8, f7	

MERKE

ESC ist unveränderlich als Pause definiert, sobald dies gedrückt wird, erscheint eine Bildschirmnachricht mit der Möglichkeit, das Spiel entweder abzubrechen oder weiterzuführen. Die Leertaste ist als Springen und Tragen definiert, was beide Aktionen mit einmaligem Drücken ermöglicht. In einigen Spielphasen ist es wichtig, gleichzeitig zu springen und zu tragen, belasse deshalb mindestens eine Taste mit der Doppelfunktion.

DIE GESCHICHTE DES BLACKTOOTH REICHES

Weit weit weg von unserem Stern Sol liegt das Blacktooth Reich, ein böses Reich; vier Welten werden vom Planeten Blacktooth in Sklaverei gehalten. In all den Sklavenwelten kocht es vor Unruhe, aber die Unterdrückung ist zu stark, als daß es je überkocht. Allen fehlt ein Führer, um die Volksmassen zusammenzubringen. In Blacktooth selbst sieht es nicht besser aus. Es ist eine Welt, die von ihren dynastischen Führern schon seit so langer Zeit so streng kontrolliert wird, daß die Bevölkerung nicht einmal an Revolution denkt. Die Völker der benachbarten Sterne machen sich Sorgen über Vorzeichen militärischer Expansion auf Blacktooth. Sie und haben einen Spion vom Planeten Freedom hingeschickt, der versuchen soll, die versklavten Planeten zur Rebellion zu bringen, indem er die bei der Eroberung durch Blacktooth verlorengegangenen Kronen findet.

Freedom wird von sehr eigenartigen Kreaturen bewohnt, die sich aus einem Paar symbiotischer Tiere zusammensetzen, welche gelernt haben, entweder unabhängig oder, zum beiderseitigen Vorteil, als Einheit zu funktionieren — Head sitzt dabei auf Heels. Dies sind auch tatsächlich ihre richtigen Namen, und beide sind hochtrainierte Spione.

DAS SPIEL

Head und Heels sind gefangen, getrennt und im Schloßhauptquartier auf Blacktooth eingesperrt worden. In ihren Zellen gibt es eine Fitness Ausrüstung, zu der unter anderem eine Leiter gehört, welche Head wirklich zu bewältigen lernen muß. Es ist Deine Aufgabe, die beiden aus dem Schloß heraus und zum Marktplatz zu bringen, damit sie sich wieder vereinigen können. Von dort gehts zum Mondbasis Hauptquartier, wo Du Dich entweder für die Flucht zurück nach Freedom entscheiden mußt, oder für wahres Heldentum, d.h. Du teleportierst zu einem der Sklavenplaneten und suchst nach seiner verlorenen Krone!

Den Diktator auf einem der Sklavenplaneten zu stürzen wäre ein großer Rückschlag für Blacktooth, und Du könntest ruhmbedeckt nach Freedom zurückkehren. Sicherlich würde Blacktooth ihn irgendwann wieder versklaven, aber in der Zwischenzeit wären seine Expansionspläne verlangsamt.
Die Bevölkerung von Blacktooth ist so stark unterdrückt, daß zuerst alle Sklavenplaneten in Revolte ausbrechen müssten, bevor die Blacktooth Krone einen Aufstand hervorrufen könnte. Das wäre natürlich die höchste Auszeichnung, und unglücklicherweise fast sicherer Selbstmord.

EGYPTUS

Vor langer Zeit verlor ein Raumschiff von Blacktooth ein wenig seinen Weg, als es einen Hyperweltraumsprung tat und landete auf einem unbekannten Planeten. Hier fand die Besatzung ein primitives Tier, dessen Zivilisation sich darum zu drehen schien, Leichen in Bandagen zu wickeln und sie in riesige Steinpyramiden zu legen. Als sie nach Blacktooth zurückkehrten, gefiel dem Kaiser die Geschichte so gut, daß er die Hauptstadt auf einem der Sklavenplaneten neu erbaute und sie der Geschichte ähnlich machte.

PENITENTIARY — Der Gefängnisplanet des Reiches

Millionen werden hier gefangengehalten. Ein unfreundlicher Planet, auf dem grosse Geschicklichkeit im Klettern nötig ist. Der schlimmste Ort ist Der Pit; versuche, da nicht hineinzufallen!

SAFARI

Ein dicht bewachsener Planet, auf dem hauptsächlich gejagt wird. Die Einheimischen wohnen in hölzernen Forts im Dschungel; paß auf Fallen auf!

BOOK WORLD

Der Kaiser schwärmt für Cowboy Bücher und hat einen ganzen Planeten in eine Western-Bibliothek verwandelt. Nur die Anhänger des Kaisers dürfen die Bücher lesen. Information wird strengstens unterdrückt im Reich.

BLACKTOOTH

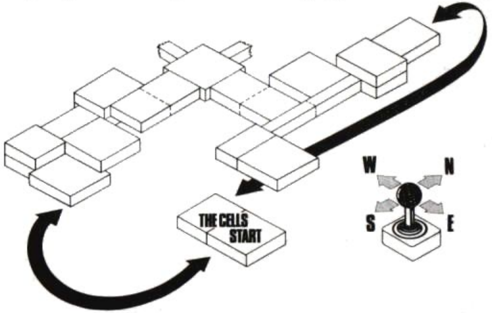
Dieser Planet hat einen großen Mond mit drei Raumstationen. Die größte davon, Mondstation Hauptquartier, ist der Hauptteleport für das Reich, mit einem direkten Teleport zu allen Sklavenplaneten. Eine Weile nach der Egyptus Episode sandte der damalige Kaiser ein Raumschiff aus, um den komischen Planeten wiederzufinden, was nach langer Suche auch gelang. Allerdings hatte die Bevölkerung sich inzwischen verändert: statt Pyramiden benutzten sie Schlösser, und statt Leichen in Tuch zu wickeln, wickelten sie lebende Männer in Metall und versuchten, sie mit scharfen Metallstäben in Leichen zu verwandeln. Der Kaiser wollte sich von seinem Ahnen nicht übertreffen lassen und baute ein Schloß auf Blacktooth, welches er als Hauptquartier benutzte. Das Schloß ist von einem kleinen Markt umgeben, und dann von einer unüberwindlichen Bergkette. Der einzige Weg hinaus führt durch den Teleport zu einer der drei Mondraumstationen.

STEUERUNGSTIP

Die Illustration zeigt die Orientierung der Joystick-Steuerung und die Nebeneinanderstellung der ersten ca. 20 Räume dieses spannenden Spiels. Du kannst die "Startzelle" sehen, und mit

etwas Übung wirst Du bald über 300 herausfordernde und aktionsgeladene Örtlichkeiten auskundschaften.

CASTLE BLACKTOOTH



 **HEAD (HEADUS MOUTHION)** Diese Kreatur ist symbiotischer Partner zu Heels. Normalerweise findet man ihn auf einem solchen sitzend. Head ist der Abkömmling eines fliegenden Reptils und besitzt noch immer die Überreste von Flügeln, die es ihm erlauben, das Doppelte seiner Körpergröße hochzuspringen und sich in der Luft zu steuern.

 **HEELS (FOOTUS NDERIUN)** Während Heels Evolution sind die Arme ganz verschwunden und die Beine sehr stark geworden. Heels kann seine eigene Körpergrösse hochspringen und außerdem sehr schnell laufen

 **REINKARNATIONSFISCH** Das eigenartigste Tier im ganzen Universum! Dieser Fisch mag es, wenn er gegessen wird! Es ist sogar schon vorgekommen, daß er auf einen Teller gesprungen ist! Und es geht noch weiter: Wenn Du einen ißt, behält sein ungeheures Gedächtnis alles über Dich. Dieses ist so gut, daß Du nach Deinem Tod (auch wenn dieser viel später erfolgt) an genau der Stelle wiedergeboren wirst, wo Du den Fisch gegessen hast. Sogar den Geschmack wirst Du noch im Mund haben! Wie ein Fisch sich an etwas erinnern kann, nachdem er gegessen worden ist, ist noch nie richtig erklärt worden. Du mußt gut aufpassen, daß der Fisch lebt und sich bewegt, denn tote Fische verfaulen sehr schnell und werden so giftig, dass einmal daran lecken tödlich sein kann. WARNUNG: Sogar lebende Reinkarnationsfische schmecken schrecklich!

 **WEISSE AUSGESTOPFTE SCHMUSEHASEN** Die herzigen Spilhasen vergrößern Deine Kräfte auf magische Weise. Die Statusanzeige unten am Bildschirm weist darauf hin, welche Kräfte gegenwärtig vergrößert sind. Wenn Head und Heels verbunden sind, wenn sie ein Leben oder eine Eisentablette aufheben, so erhalten beide die zusätzliche Kraft. Es gibt vier

Arten:
(1) Zwei extra Leben
(2) Eisentablette (macht Dich unverletzbar) Schild Abbildung
(3) Spring höher Häschen. Funktioniert nur für Heels Sprungfeder Abbildung
(4) Lauf schneller Häschen. Funktioniert nur für den langsamen Head Blitz Abbildung
Falls Heels ein Lauf schneller Häschen oder Head ein Spring höher Häschen aufhebt, sind die Kräfte vergeudet!


HUPE Head kann die Hupe benutzen, um Pfannkuchen auf angreifende Monster abzufeuern. Dadurch werden sie festgenagelt, während sie sich die Pfannkuchen vom Gesicht lecken. Nur Head darf die Hupe benutzen, und er braucht ein ganzes Tablett voll Pfannkuchen, um etwas damit zu erreichen.


PFANNKUCHEN Es gibt nur wenige Tabletts mit sechs Pfannkuchen, also vergeude keine Schüsse. Nur Head darf Pfannkuchen aufheben. Die Anzahl verbleibender Pfannkuchen wird über der Pfannkuchen Abbildung links unten im Bild angegeben.


TASCHE In der Tasche können kleine Gegenstände in einem Raum herumgetragen werden. Es ist sehr wichtig, daß Heels die Tasche findet und holt, denn ohne sie kommt er nicht weit. Der Gegenstand in der Tasche wird über ihrer Abbildung rechts untem im Bild aufgezeigt. Zum Aufheben eines Gegenstandes mußt Du darauf stehen und die TRAGEN Taste drücken. Unter einer Türe können keine Gegenstände fallengelassen werden.


KRONEN Finde eine Krone und löse eine Revolution aus. Am Anfang des Spiels erscheint eine Anzeige mit allen fünf Planeten. Über jedem steht eine Krone. Jedesmal, wenn eine Krone erobert wurde, erscheint diese Anzeige mit den entsprechenden Kronen in leuchtenden Farben.


TELEPORTS Der Mechanismus eines Teleports wird aktiviert, wenn Du darauf stehst. Eine warnende Sirene ertönt. Wenn Du jetzt die SPRINGEN Taste drückst, wirst Du teleportiert. Nicht alle Teleports gehen in zwei Richtungen, einige sind in einer Kette aneinandergekoppelt.


SPRUNGFEDERN Von einer Sprungfeder abspringen verleiht Deinem Sprung extra Höhe.


SCHALTER Drehe einfach am Schalter, um Dinge ein- und auszuschalten! WARNUNG: Ein tödliches Monster wird durch Abschalten zwar gestoppt, aber eine Berührung wird trotzdem noch tödlich sein.


FLIESSBÄNDER Die Rollen auf den Fließbändern stoßen Dich einfach vorwärts. Wenn Du in die umgekehrte Richtung gehen willst, mußt Du springen.


HUSH PUPPIES Noch ein komisches Tier. Sie sind unglaublich schläfrig, einige erwachen überhaupt nie und können ihr ganzes Leben verschlafen. Oft werden sie als Tische oder Bausteine benutzt. Sie sind Ureinwohner von Freedom, und während tausenden von Jahren haben Head und seine Vorfahren sie mit Heels verwechselt und haben damit den armen Hush Puppies soviel Umstände gemacht, daß diese einen Verteidigungsmechanismus entwickelt haben. Irgendwie haben sie gelernt, sich wegzuteleportieren. Niemand weiß, wo sie hingehen, aber sobald sie einen Head sehen, verschwinden sie und kommen erst zurück, wenn sie sicher sind, daß die Luft rein ist.

DER WÄCHTER DES KAISERS

Der Wächter blockiert den Eingang zum Thronraum in Schloß Blacktooth, er ist sehr gefährlich

und er mag keine Pfannkuchen. Nur ein echter Held kann am Wächter vorbeikommen.

TAUSCH TASTE

Wenn Head auf Heels sitzt kannst Du mit der TAUSCH Taste, bei jedem Drücken, wie folgt steuern:
(1) Heels. (2) Head & Heels. (3) Head. (4) Head & Heels.
Wenn Head nicht auf Heels sitzt kannst Du mit der TAUSCH Taste, bei jedem Drücken, wie folgt steuern:
(1) Head. (2) Heels.
Die Steuerung funktioniert jederzeit für die Charaktere, deren Abbildung unter Spielerkontrolle aufleuchtet. Wenn Head und Heels verbunden sind, sind auch alle ihre Funktionen verbunden. Wenn Du unter einer Türe stehst, ist Tauschen nicht möglich.

SPIELTIPS

1. Anfänger sollten zuerst nur versuchen, von Blacktooth zurück nach Freedom zu entkommen. Nur wer sehr geschickt ist, kann hoffen, den einen oder andern Planeten zu befreien.
2. Wenn Du erstmals Head und Heels am selben Ort hast, übe das genaue Verbinden der beiden mit der TAUSCH Taste. Die Abbildungen von beiden leuchten auf, sobald sie richtig verbunden sind.
3. Vergichen Raum aufhalten, müssen sie nicht unbedingt verbunden werden. Einige Probleme kannst Du sogar nur durch Trennen von Head und Heels lösen.
4. Versichere Dich, daß Head lernt, Leitern zu besteigen. Dies ist eine sehr wichtige Geschicklichkeit.
5. Sowohl Heels' Tasche wie auch Heads Hupe müssen in der Anfangsphase eingeholt werden, wenn überhaupt eine Chance zum Beenden des Spiels bestehen soll.
6. Wenn Head und Heels im selben Raum sind, können sie zusätzliche Sprunghöhe gewinnen, indem sie sich gegenseitig als Sprungbrett benutzen.
7. Such Dir eine sichere Stelle und probiere aus, wie weit sich Head und Heels über einen Baustein hinaus bewegen können, bevor sie hinunterfallen. Dadurch können sie weiter springen. Beide springen auch etwas weiter, wenn sie beim Absprung laufen.
8. Lerne die Unterschiede für Distanz und Steuerung zwischen den Sprüngen von Head und denjenigen von Heels kennen.
9. Zeichne einen Plan. Der erste Teil von Schloß Blacktooth ist auf dem Umschlag aufgezeichnet, um Dir zu zeigen, wie Du es am besten anstellst.
10. Vergeude keine Pfannkuchen, sie sind nicht leicht zu finden.
11. Anzeigetafeln wie die der fünf Planeten oder die Schlußpunktzahl können durch Drücken irgendeiner Taste verlassen werden.
12. Laß' Dich nicht verwirren: Nur Heels darf etwas tragen, und nur Head darf schießen.
13. Um herauszufinden, ob sich über Dir ein Raum befindet, staple Gegenstände so hoch wie möglich, und springe von zuoberst. Falls sich eine Sprungfeder im Raum befindet, lege sie zuoberst auf den Stapel für zusätzliche Sprunghöhe.
14. Wenn Du einen Raum nicht verstehst, versuch hinauszugehen und nachher wieder hineinzukommen und beobachte genau, ob sich im Raum etwas bewegt, wenn Du hineinkommst.

DOUBLE TROUBLE



ocean

Ocean Software · 6 Central Street · Manchester · M2 5NS
Telephone: 061 832 6633 · Telex: 669977 Oceans G